INVITACIÓN A COTIZAR
No. INV 2012-2051
Fecha de publicación: 28 de Noviembre de 2012
Fecha de entrega de propuestas: 04 de Diciembre de 2012 hasta las 10:15 a.m

1. Objeto de la contratación

Diseño, elaboración e implementación de un juego multimedia con tecnología Kinect como herramienta pedagógica para el aprendizaje sobre el ciclo y uso adecuado del agua y la protección de algunos biomas colombianos, dirigido a niños y jóvenes de los 8 a los 14 años de edad.

2. Condiciones Generales de la Contratación

Personas a las que va dirigida la invitación a cotizar	-Personas Jurídicas legalmente constituida con registro ante cámara de comercio, mínimo tres años de constitución.
Empresa:	Fundación EPM
Programa:	Museo del Agua
Fecha de publicación:	28 de Noviembre de 2012
Fecha de entrega de propuestas:	04 de Diciembre de 2012

3. Entrega cotizaciones

Las cotizaciones deberán enviarse al correo contrataciones@fundacionepm.org.co **debidamente firmadas** por un representante de la empresa **hasta el día 04 de Diciembre hasta las 10:15 a.m.** Las cotizaciones que se reciban después del plazo fijado para el cierre de la invitación a cotizar, no se tendrán en cuenta.

Nota 1: Se entiende que las cotizaciones tienen una vigencia de 30 días.

Nota 2: La recepción de cotizaciones por parte de LA FUNDACIÓN no implica ningún compromiso de continuar con el proceso de contratación debido a que se trata de una solicitud de cotización

Nota 3: Presentar el certificado de existencia y representación legal expedido por la Cámara de Comercio con una expedición no mayor a un (1 mes)

4. Condiciones de la contratación

a. Alcance y entregables del objeto del contrato

Diseño, elaboración e implementación de un juego multimedia con tecnología Kinect como herramienta pedagógica.

Entregable 1: Diseño del juego multimedia y respectivos guiones para aprobación
Entregable 2: Elaboración de espacios graficos y navegabilidad

Entregable 3: Prueba piloto con equipos del contratista y capacitación a personal del Museo
Entregable 4: Implementación en los equipos del Museo del Agua

b. Etapas del proceso de invitación a cotizar

1. Publicación en la página web.
2. Presentación de cotizaciones.
3. Evaluación de las propuestas.
4. Selección de la cotización.
5. Notificación al correo electrónico de los proponentes.

c. Requisitos de participación

- Adjuntar a la propuesta económica la documentación solicitada en el numeral 3, nota 3 de la presente invitación.
- Cumplimiento de las especificaciones técnicas mencionadas en el numeral 6 de la presente invitación.
- Experiencia certificada en la realización de videojuegos interactivos personalizados.
- Debe ser una empresa con representación en la ciudad de Medellín o que este en la capacidad de garantizar asistencia oportuna de ser requerida.
- Debe tener como mínimo tres desarrollos de experiencias interactivas, preferiblemnete con conceptos educativos (al menos una) y las otras dos pueden ser con énfasis comercial, desarrolladas con tecnologías de detección de movimiento donde los usuarios interactúen con el movimiento del cuerpo, sin necesidad de controles.
- Incluir como muestra un desarrollo realizado para otra entidad, la misma deberá entregarse en las instalciones de la Fundación EPM dentro del plazo de la convocatoria.

5. Formulario de precios

Los ítems en la relación anexa a esta invitación a cotizar deberán ser cotizados en **pesos colombianos y sin decimales**, de acuerdo con la siguiente tabla de valores:

No.	Ítem.	Cantidad	Valor unitario	Valor total
1	Elaboración de un juego multimedia con tecnología kinect, apoyado en un guión pedagógico sobre el agua, que permita la transmisión y entendimiento del mensaje sobre el cuidado y uso adecuado del agua y los biomas colombianos.	1		
Valor de la propuesta antes de IVA				**$**
Valor IVA				**$**
Valor total de la propuesta incluido IVA				**$**

6. Especificaciones esenciales del objeto.

A continuación se detallan las especificaciones a presentar en la oferta técnica:

Juego Multimedia estudiantil para el Museo del Agua EPM

- Público: niños y jóvenes de los 8 a los 14 años de instituciones educativas
- Participación. Ferias de la ciencia y actividades escolares de integración de las Instituciones Educativas.
- Técnología: Kinect
- Propósito: Juego interactivo hecho para el Museo del agua EPM como herramienta pedagógica para el aprendizaje sobre el ciclo y uso adecuado del agua.

El juego debe tener:

- Intro: Información sobre el Museo del Agua e indicaciones del juego y su contenido
- Fases: Entre dos o tres fases que le permitan al usuario desarrollar unos retos como guardianes del agua para salvar el medio ambiente en diferentes biomas colombianos, los cuales serán seleccionados con el Museo del Agua.
- El juego debe permitir el registro estadístico de puntos para llegar a ciertos beneficios que podrá encontrar el usuario en la página de la Fundación EPM, en donde debe alojarse parte de esta actividad, para permitir mayor cantidad de tráfico y el registro de las personas que participan en la estrategia.
- El guión debe construirse con la interventor del contrao por parte del Museo del Agua y de esta manera logar un soporte pedagógico y temático.
- Debe ser fácilmente instalable y jugable en cualquier institución educativa urbana o rural.
- El contratrista debe hacer demostración del juego y capacitación del mismo a personal del Museo, en la etapa de implementación.
- El contratista debe asesorar el ensamble del juego en los equipos del Museo y apoyar un piloto hecho por la Fundación EPM en el espacio que el personal de la Fundación EPM designe.
- Conceder derecho a máximo tres cambios al producto final de requerirse, hasta que la Fundación quede a conformidad.
- El contratista entregará los derechos patrimoniales del juego desarrollado y garantizar la ininterrumpida cesión de derechos patrimoniales desde el creador originario hasta la transferencia de los derechos a la Fundación.
- El contratista garantizará que no infringe ningún derecho de propiedad intelectual de terceros con el desarrollo del juego, si llegare a presentarse alguna reclamación o acción por parte de un tercero en cuanto a los derechos de propiedad intelectual que recaen sobre el juego que se desarrollará con ocasión del contrato que se suscriba, el contratista asumirá toda la responsabilidad y saldrá en defensa de los derechos patrimoniales de la Fundación. Para todos los efectos la Fundación actúa de buena fe.
- El contratista autoriza la distribución e instalación del juego en los lugares que la Fundación considere necesarios.
- El contratista entregará los códigos fuentes del desarrollo contratado.

Diseño:

- Graficación de todos los espacios o escenarios en 2D y recorridos virtuales en 3D (de acuerdo con las fases planteadas en el juego)
- Manejar el mismo estilo gráfico del Museo del Agua
- Explicar los retos e instrucciones de forma gráfica e informativa para que el usuario pueda lograr un buen entendimiento del juego.
- Entregar un manual de instrucciones para el manejo del juego por parte del usuario y de la instalación del mismo.

Tecnología en la que debe funcionar el juego:

- Debe poder instalarse a un computador portátil que soporte la aplicación del juego.
- Funcionar con un video beam de buena capacidad para no perder calidad en la proyección.
- Dispositivo Kinect.

La propuesta económica debe incluir el transporte e instalación del juego en los equipos que sean necesarios para la realización del piloto, adicionalmente en los equipos que se compren para la implementación en el Museo del agua y deberá apoyar la primera muestra en el lugar acordado.

El proponente garantizará que el personal que emplee para la realización del aplicativo está plenamente calificado para su labor.

La Fundación en ningún caso prestará al contratista herramientas, equipos, extensiones eléctricas o ningún otro elemento que pueda necesitar para el desarrollo de su labor. Sólo facilitará las instalaciones físicas de los programas y la información requerida para apoyar la investigación del guión.

7. Comunicación oficial

El único medio oficial de comunicación entre la Fundación EPM y los proveedores es a través del correo contrataciones@fundacionepm.org.co En caso de requerir información adicional deberá presentarlas por este medio.
La Fundación EPM podrá dar respuesta a las aclaraciones o modificaciones a las observaciones presentadas por los proponentes hasta el **03 de Diciembre a las 10:15 a.m**, las mismas que serán publicadas en la página web www.fundacionepm.org.co . Por tanto se recomienda consultarla con el fin de conocer las aclaraciones o modificaciones que surjan en la invitación a cotizar.

8. Condiciones contractuales

a. Garantías

Se hace necesario la expedición de las siguientes polizas:

Cumplimiento

Para garantizar el total y estricto cumplimiento de todas las obligaciones que adquiere en el contrato. Dicha garantía deberá tener una cuantía igual al veinte por ciento (20%) del valor del contrato y una vigencia igual al plazo de ejecución y cuatro (4) meses más.

Pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones
El contratista otorgará una garantía por los conceptos de pago de salarios, prestaciones sociales e indemnizaciones del personal asociado al proyecto, la misma se constituirá por una cuantía equivalente al cinco por ciento (5%) del valor total del contrato y una vigencia que comprenda el término de duración del mismo y tres (3) años más.

b. Plazo de ejecución
El plazo de ejecución del contrato será hasta el 28 de febrero de 2013, con entregables periódicos de acuerdo al cronograma acordado entre el contratista seleccionado y la Fundación.

c. Forma de pago
LA FUNDACIÓN realizará el pago de la siguiente manera:

1. Primer pago correspondiente al 20 % del total con la entrega del Diseño y los guiones para aprobación
2. Segundo pago correspondiente al 40% del total con la entrega de la elaboración de espacios graficos y navegabilidad.
3. Tercer pago correspondiente al 40% restante con la entrega del juego y la prueba piloto.

Sin embargo el contrato no será liquidado hasta tanto no se haga la implentación del juego en los equipos del Museo del Agua.